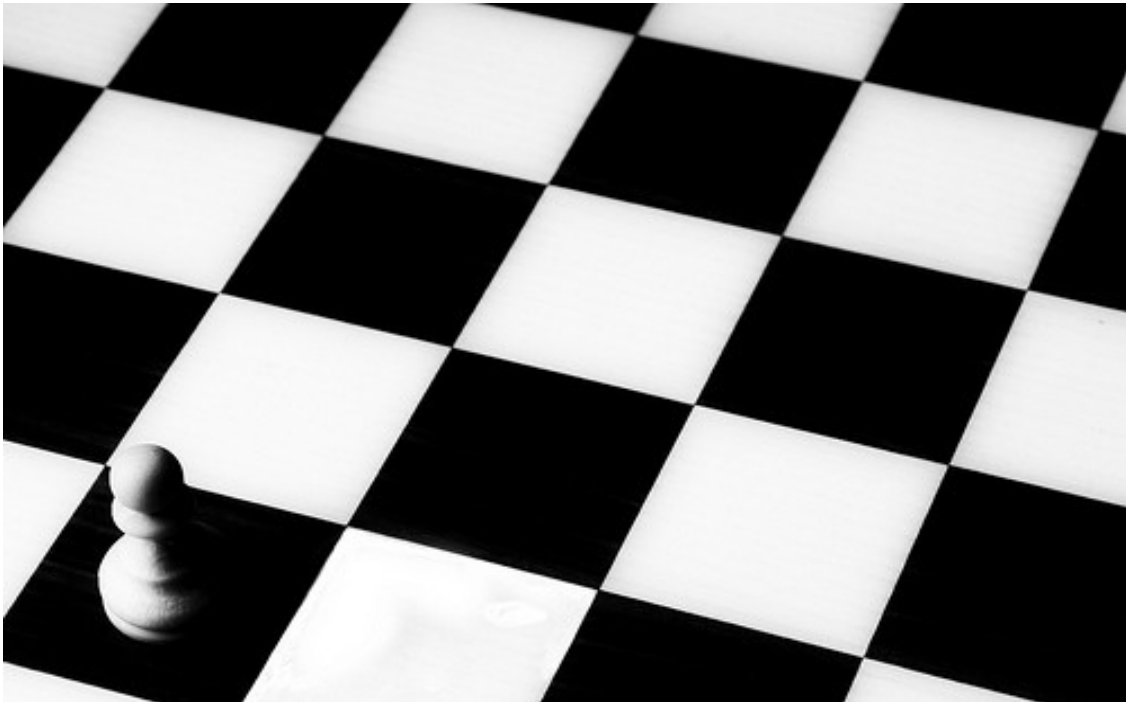


# **I Finali Elementari di Scacchi**



a cura di Christian Salerno

[www.mattoscacco.com](http://www.mattoscacco.com)

## **Sommario**

Perchè conoscere i fianli .....	p. 3
Le regole del finale .....	p. 8
I finali elementari .....	p. 14
Esercizi .....	p. 19
Re e Torre vs. Re .....	p. 21
Esercizi .....	p. 28
Scacco matto con i pezzi leggeri .....	p. 30
Finali di pedone .....	p. 32
Regola delle case chiave .....	p. 35

## Perchè conoscere i finali



Prima di andare a studiare i finali, andiamo prima a capire questi a che cosa servono e perchè è così utile studiarli. Probabilmente molti scacchisti non li studiano o danno a loro una certa superficialità perchè non viene spiegato loro l'essenzialità di questa fase di gioco.

Sapendo giocare bene i finali riusciamo a "distinguerci dalla massa" ed avere quella spinta in più per poter arrivare più in alto. Molte partite di torneo vengono perse nel finale dal giocatore che era in vantaggio e questo è un vero peccato.

Il finale deve essere un **punto di forza** da poter

sfruttare. Se si conoscono bene i finali, anche solo quelli elementari, basterà scambiare i propri pezzi con quelli dell'avversario per poter così entrare nel finale partita ed avere il sopravvento sull'avversario.

Non mi ricordo dove ho letto questa frase (o sentita) ma mi ha lasciato molto di stucco: "ciò che differisce una Candidato Maestro da una Prima da una seconda o terza nazionale è la migliore conoscenza nei finali.

Quando giochi contro una categoria nazionale, che sia terza o prima, più o meno il livello di gioco è quello. E' la tecnica nel finale che invece è differente.

Il forte giocatore ha buone conoscenze d'apertura, buone conoscenze nel mediogioco e buone/ottime conoscenze nel finale. Il giocatore di categoria nazionale ha buone conoscenze dell'apertura, buona/sufficienti conoscenze del mediogioco e sufficiente conoscenza del finale. I **finali elementari** dovrebbero essere a conoscenza di tutti perchè sono molto ricorrenti nella carriera di un giocatore.

Una stessa spiegazione sul perchè è utile consocere i finali è stata data anche da *Bini*, un forte giocatore che

frequenta il sito [Giocareascacchi.it](http://Giocareascacchi.it) tramite un articolo che riporto esteso parzialmente qui di seguito. L'articolo apre subito con una citazione di Capablanca:

*"Sarebbe un grave errore studiare l'apertura senza avere in mente i successivi mediogioco e finale. Allo stesso modo sarebbe sbagliato studiare il mediogioco senza considerare il finale. Questo ragionamento prova chiaramente che, per migliorare il vostro gioco, dovrete innanzitutto studiare il finale; inoltre, mentre i finali vanno studiati e padroneggiati di per se stessi, il mediogioco e l'apertura vanno studiati in relazione al finale. "*

Tutto in pratica deve essere relazionato al finale. Nonostante le fasi di gioco si susseguono con questo ordine:

- apertura
- mediogioco
- finale

Il ragionamento, ma soprattutto il nostro studio, deve essere effettuato in modo inverso dato che i finali sono la parte più importante di tutto (anche se non sempre

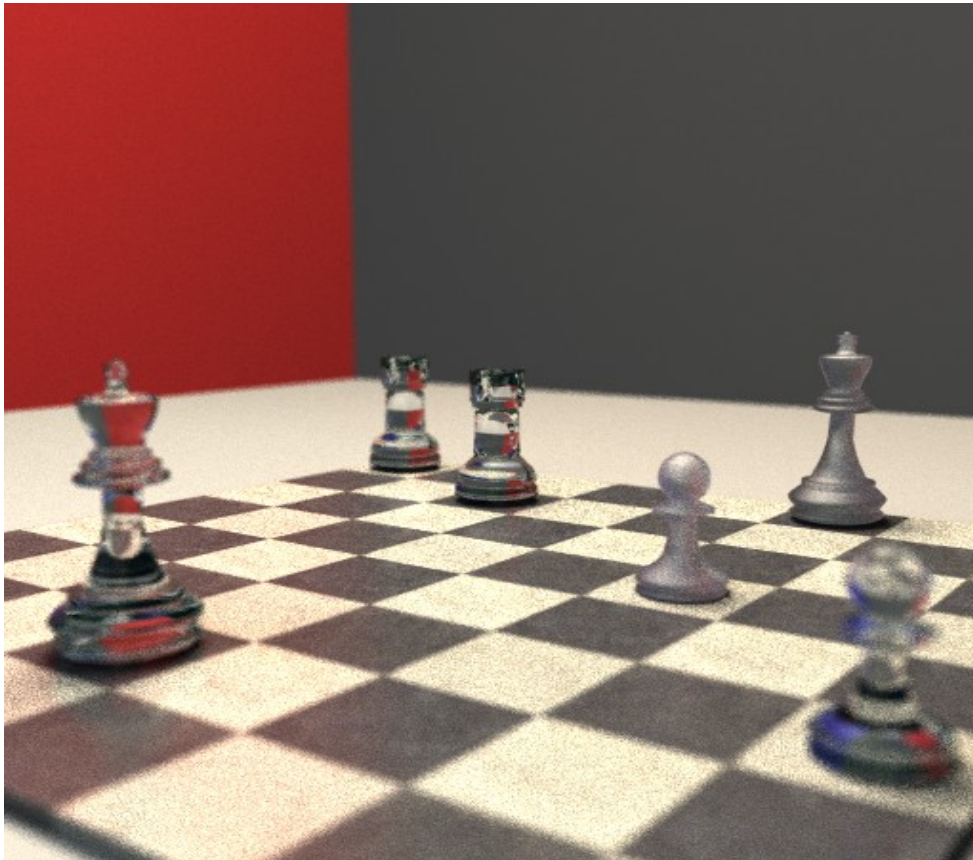
vengono incontrati).

*"Dalle parole di Capablanca si evince subito quanto importante sia lo studio del finale. Se paragoniamo il gioco degli scacchi ad una casa, si potrebbe dire che il finale sono le fondamenta, il mediogioco i muri esterni e il tetto l'apertura; non possono esistere i muri senza fondamenta, così come non può esistere il tetto senza i muri. Negli scacchi non si può quindi studiare un'apertura senza conoscere le strutture pedonali e i piani a cui dà origine nel mediogioco, così come non si può assimilare il mediogioco senza considerare le debolezze pedonali e i possibili finali che ne possono derivare."*

Assolutamente niente di più vero. L'apertura può anche essere leggermente trascurata, ma il Finale, come il mediogioco, non può non essere conosciuto. Ma ti immagini a giocare a memoria 15 mosse d'apertura e non sapere poi nulla riguardante il **mediogioco??** Non sapere con quali criteri attaccare, non conoscere le strategie e le tattiche più ricorrenti, insomma, sarebbe assurdo e, nonostante l'apertura è stata giocata

divinamente, presto ci si ritroverà in svantaggio e a perdere la partita dato che non conoscendo i principi del mediogioco non abbiamo una minima possibilità di sopravvivenza.

## Le Regole del Finale



Come esistono dei principi di apertura, esistono ovviamente anche dei **principi per il finale**. Prima però cerchiamo di capire in quali tipi di finali possiamo andare ad avventurarci:

- Un finale dove il vantaggio è nostro e possiamo cercare di dare scacco matto con le nostre sole forze.
- Un finale nel quale è il nostro avversario ad avere la meglio, e noi dobbiamo difenderci bene per cercare di ottenere almeno la patta,



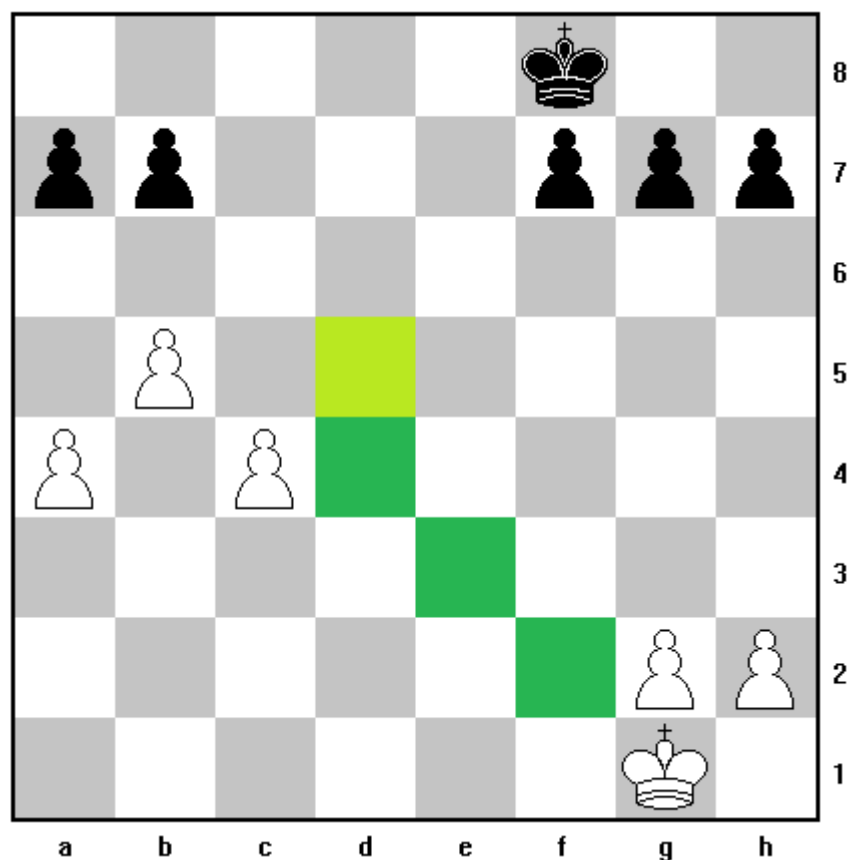
- E poi c'è il finale in cui la posizione e il materiale in gioco è pari per entrambi i giocatori, di conseguenza bisogna cercare di entrare in vantaggio in questa sezione di gioco.

Talvolta però, le sole forze in gioco non permettono di riuscire a concludere la partita (e quindi di dare scacco matto), ecco che quindi entra in gioco il **pedone** con la sua possibilità di essere **promosso**.

Il pedone, come già sai, può essere promosso quando attraversa tutta la scacchiera (cambiando anche di colonna), ed arriva nell'ottava traversa (che sarebbe la prima per l'avversario). In quel caso il giocatore che ha portato il pedone a destinazione può scegliere quale pezzo farlo diventare. Quasi sempre questo pedone viene promosso a Donna che è il pezzo più forte ed è quello in grado di dare il massimo supporto d'attacco per creare una rete di matto al Re avversario.

Quindi la *promozione* risulta un elemento essenziale nel finale, ma non è l'unico elemento da prendere in considerazione. Anche la **centralizzazione del Re** è molto importante. Cos'è questa, di cosa si tratta?

Nel finale partita i pezzi in gioco sono pochi, quindi il Re non ha il problema di doversi riparare per la paura di subire un matto. Perciò può uscire allo scoperto ed andare a dare una mano al suo esercito, solitamente andando a catturare i pedoni avversari.

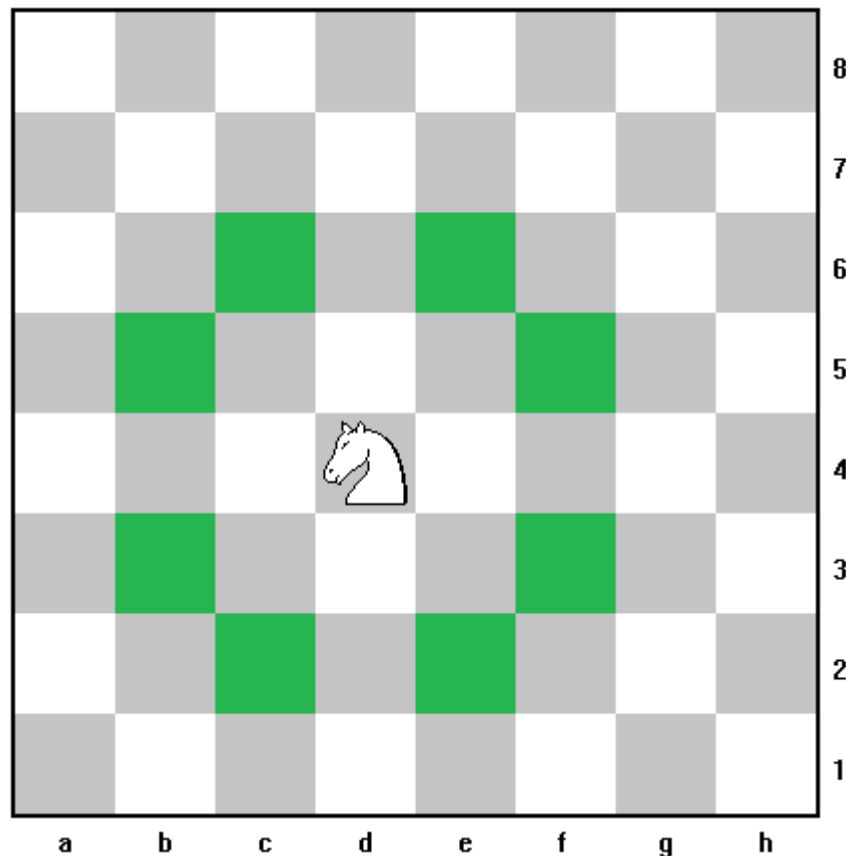


In questa situazione, il Re Bianco deve andare a supportare la sua schiera di pedoni a4-b5-c4, in modo tale da aiutarli a promuovere e a difenderli dal Re nero avversario.

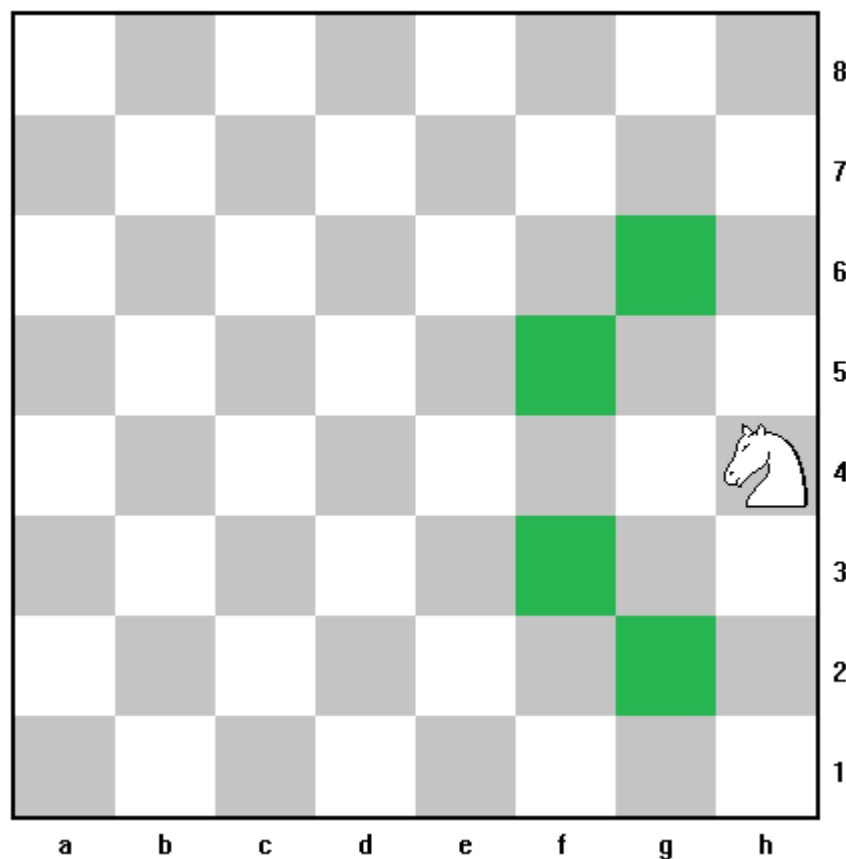
A pagina 7 del libro "[Cosa bisogna sapere sui finali di scacchi](#)" c'è quest'affermazione che approvo molto:

"Giocare bene il finale significa proprio questo: **attivare al massimo le proprie forze in campo** e stabilire fra di esse la migliore collaborazione possibile."

Un po' come nel mediogioco, e nell'apertura! Bisogna sempre attivare i propri pezzi e piazzarli nelle case dove riescono ad essere più attivi possibile, e dove riescono ad occupare più case. A questo proposito faccio sempre l'esempio del Cavallo. Un cavallo messo al centro controlla ben 8 case.



Ed è il massimo della potenza di fuoco che può raggiungere un cavallo. Ma se questo viene posizionato a bordo scacchiera, vale molto poco:



Come puoi notare, la differenza col diagramma precedente è abissale. Il cavallo, messo al bordo, controlla **la metà delle case**.

Anche nel finale perciò il centro, l'attività dei pezzi, e i principi generali di base, rimangono sempre validi.

Per concludere questa breve introduzione sui finali aggiungerei quest'altro citazione di Capablanca:

*"Lo studio dei finali non è fine a se stesso solamente. Esso aiuta a **sviluppare la capacità di comprensione delle posizioni**, a capire meglio i principi generali degli scacchi e a far crescere il livello di gioco dello scacchista."*

## I Finali Elementari

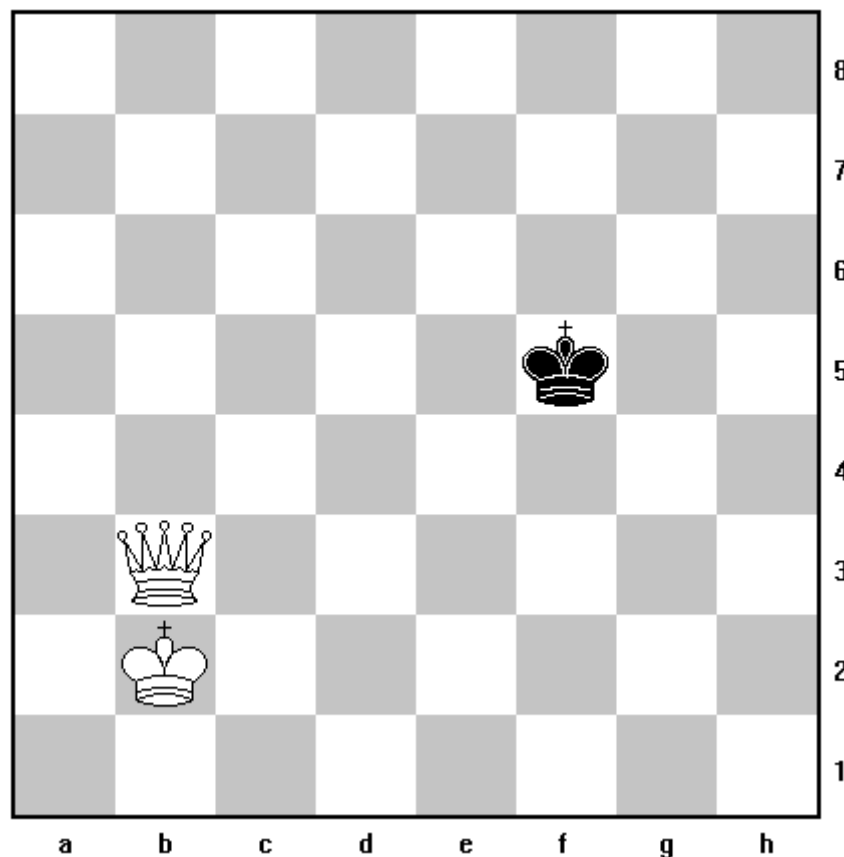


Partiamo prima quindi dai **finali elementari** che sono quei tipi di finali più ricorrenti che avvengono fra pochi pezzi in gioco: Re vs. Re e Torre , Re vs. Re e Regina, Re vs. Re e pedone, Re vs. Re e Cavallo, Re vs. Re e Alfiere, Re vs. Re e 2 Alfieri, Re vs. Re e 2 Cavalli (spero di non aver tralasciato nulla!). In ogni modo questi sono i finali che devi assolutamente conoscere perchè senza conoscere questi è davvero difficile poi riuscire a capire i finali più complicati.

Andiamo quindi subito ad analizzare uno dei finali più diffusi, ovvero quello in cui c'è il Re e pedone contro Re,

e la parte che ha il pedone è riuscito a promuovere, avendo così un finale: **Re e Regina contro Re.**

Immaginiamoci questa situazione:



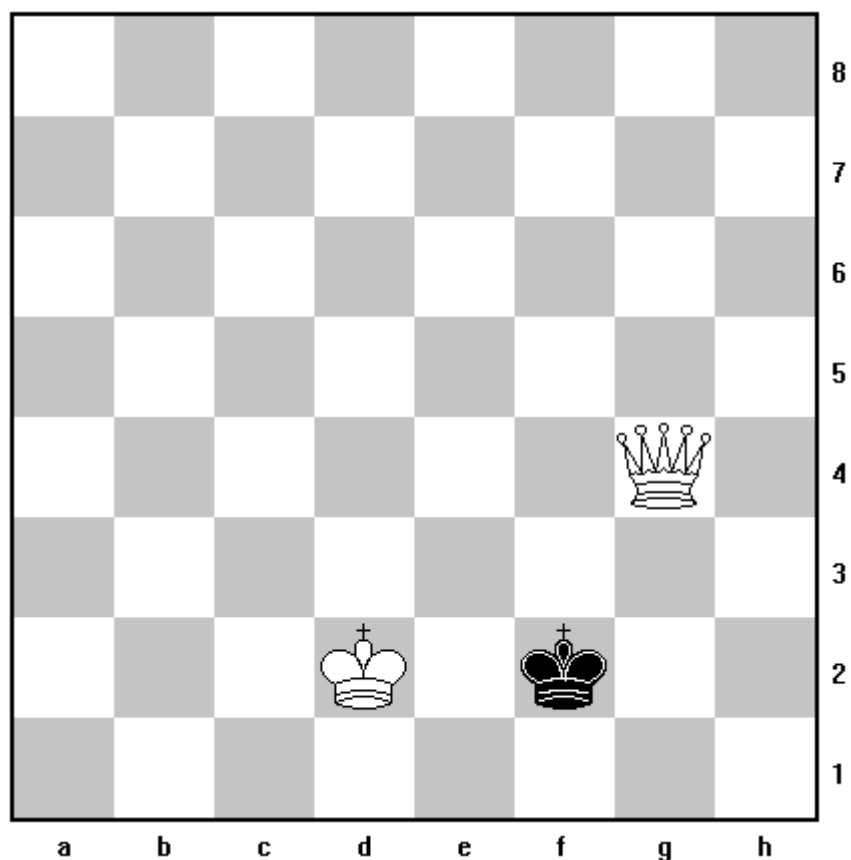
Il Bianco ovviamente ha 50 mosse per riuscire a dare scacco Matto, ma è sempre meglio riuscire a concludere la partita il prima possibile. Il primo scopo ora, è quello di **avvicinare il nostro Re e quello avversario** in modo tale da limitargli il movimento.

**1. Rc3 Rf4 2. Rd3 Rf3**

Ora che il nostro Re si è avvicinato, possiamo incominciare a far entrare in gioco la Donna, sempre con lo stesso scopo: limitare le case di fuga del Re avversario.

**3. Db4 Rg2 4. Dg4+ Rf2 5. Rd2**

Limitando ancora il Raggio del Re avversario...



**5. ... Rf1 6. Re3**

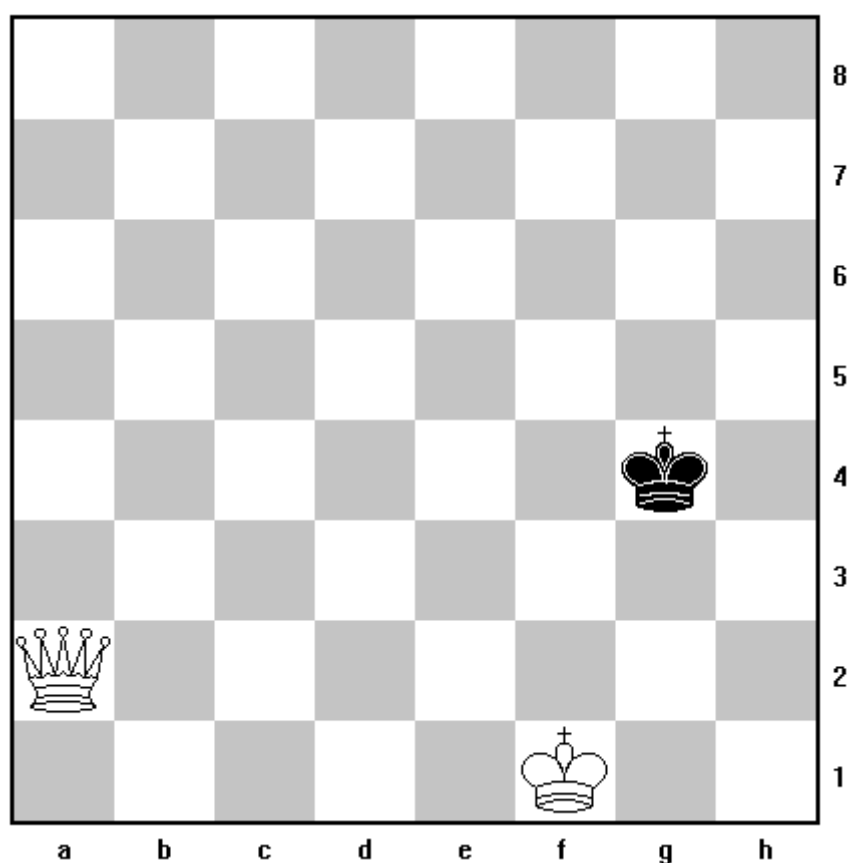


Costringendo così il Re Nero ad andare in una determinata posizione...

### 6. ... Re1 7. Dg1#

Questo è solo uno dei moltissimi esempi.

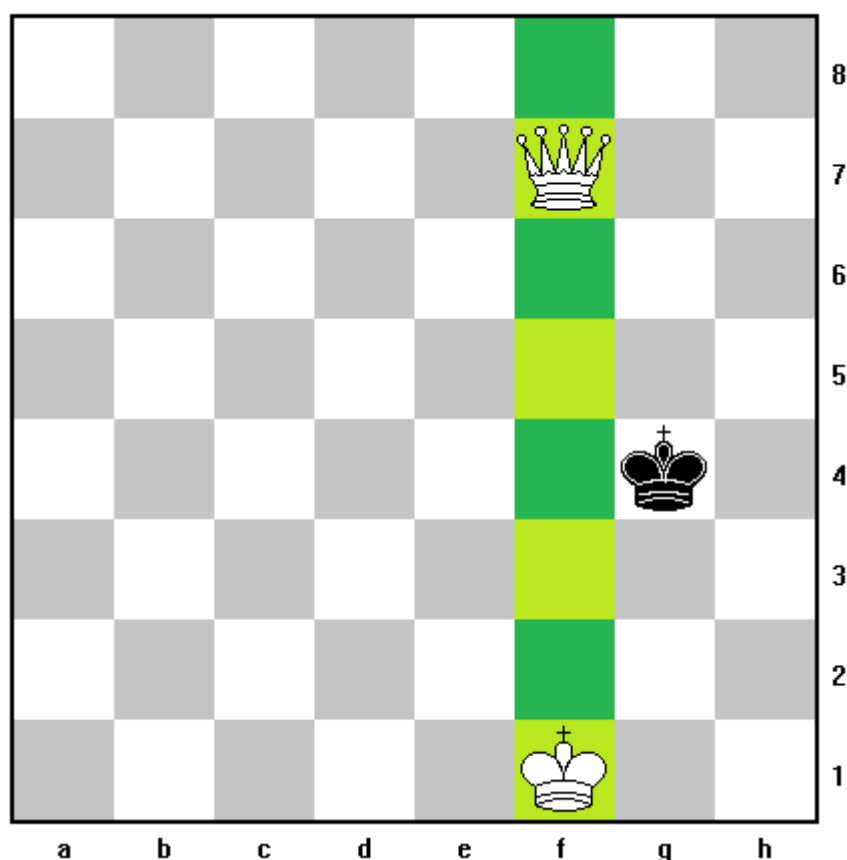
Andiamo a vederne un altro dove bisogna agire invece diversamente:



In questo caso il Re avversario è più vicino ad un bordo

della scacchiera. Un buon modo di agire è quello di appunto costringere il Re avversario a non poter più superare il bordo nella quale si è confinato.

### 1. Df7!



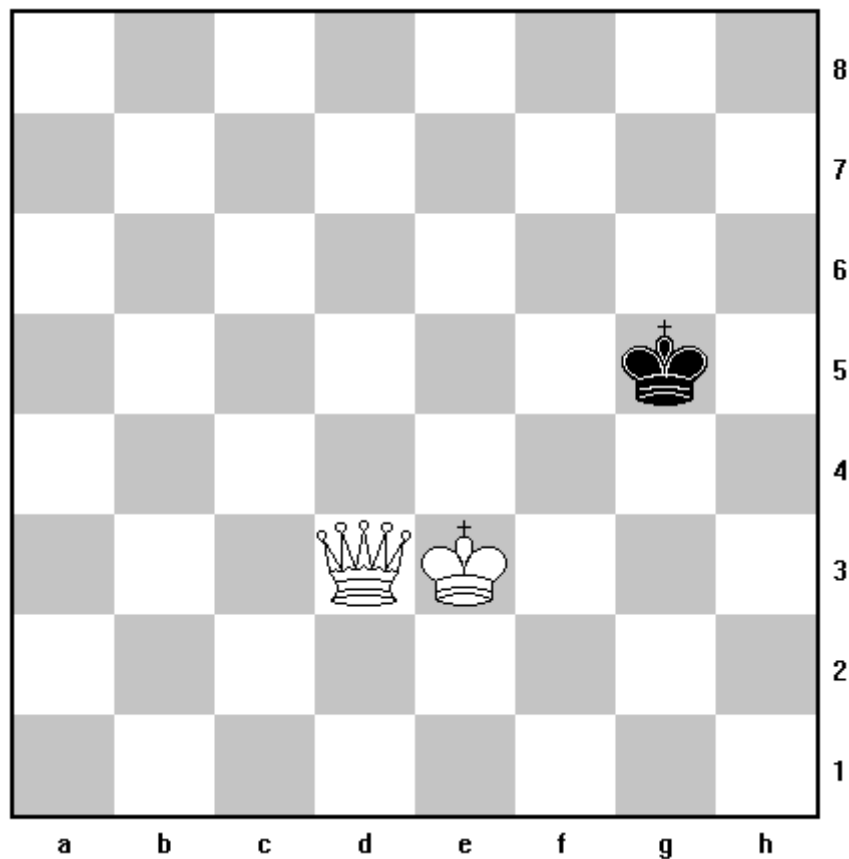
Con questa mossa la Donna è andata a confinare il Re nero lungo la calonna "g" ed "h". La mobilità del Re nero si è ridotta di parecchio! Dopodichè diventa relativamente semplice chiudere le danze:

**1. ... Rg3 2. Df5 Rh2 3. Rf2 Rh1 4. Dh3#**

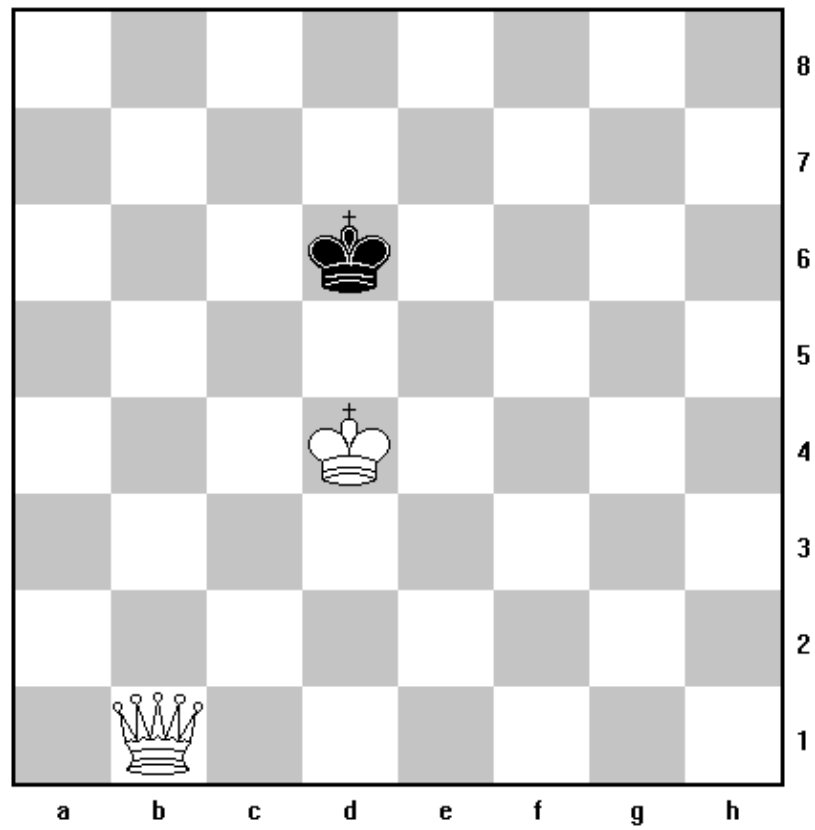
## ESERCIZI

Ora qui di seguito ci sono alcuni esercizi riguardante questo tipo di finale, cerca di dare il matto in meno mosse possibili.

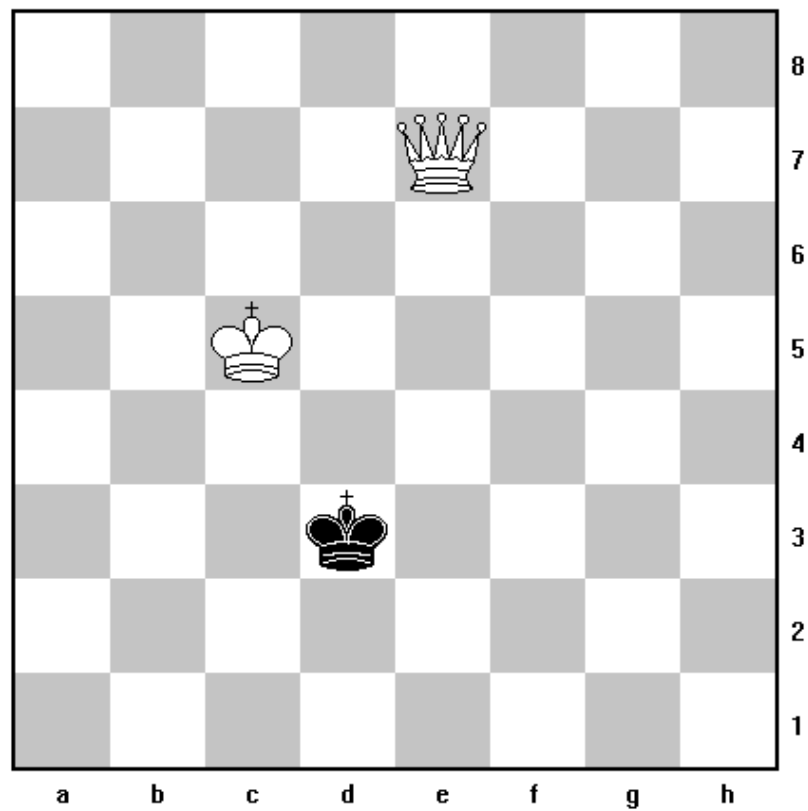
### Esercizio 1 (muove il Bianco)



### Esercizio 2 (muove il Bianco)



**Esercizio 3** (muove il Nero)



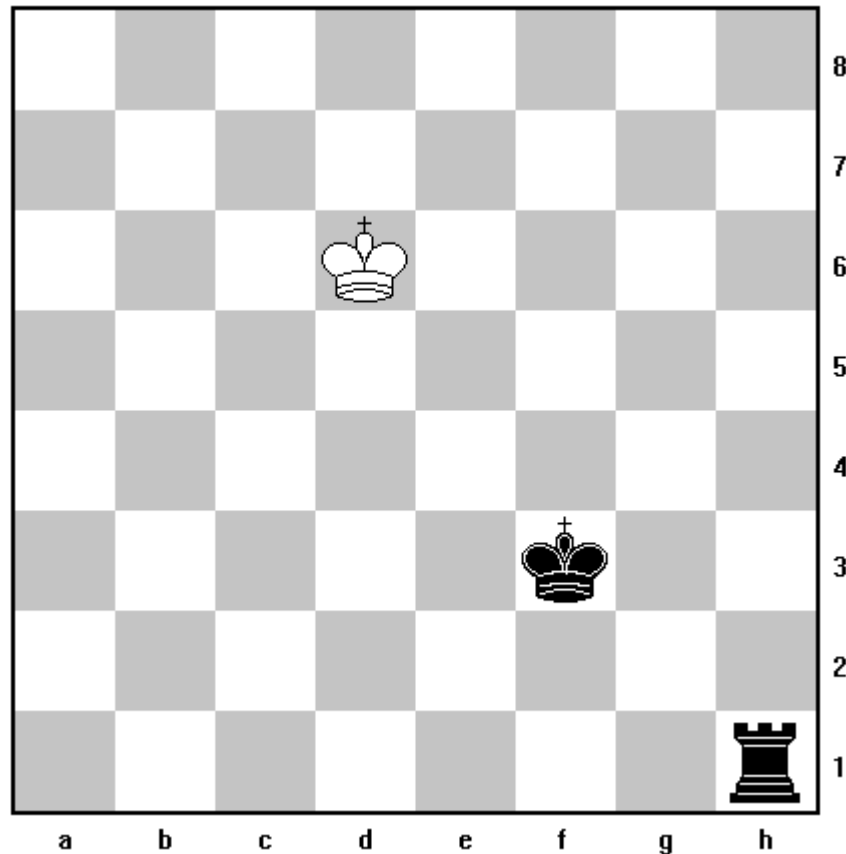
## Re e Torre vs. Re



Un altro finale che non manca mai è quello di **Re e Torre** contro **Re**.

A differenza del finale che abbiamo analizzato prima, ora abbiamo la torre che, in confronto alla Donna ha meno potenza d'attacco. Come bisogna agire? Qui il trucco è quello di andare ancora una volta a chiudere le traverse (o le colonne) al Re avversario, dopodichè una volta che ci si sarà avvicinati col proprio Re, diventerà quasi una passeggiata dare scacco matto.

Andiamo quindi ad esaminare questa posizione e andiamo a vedere come bisogna giocare. La mossa spetta al Nero:

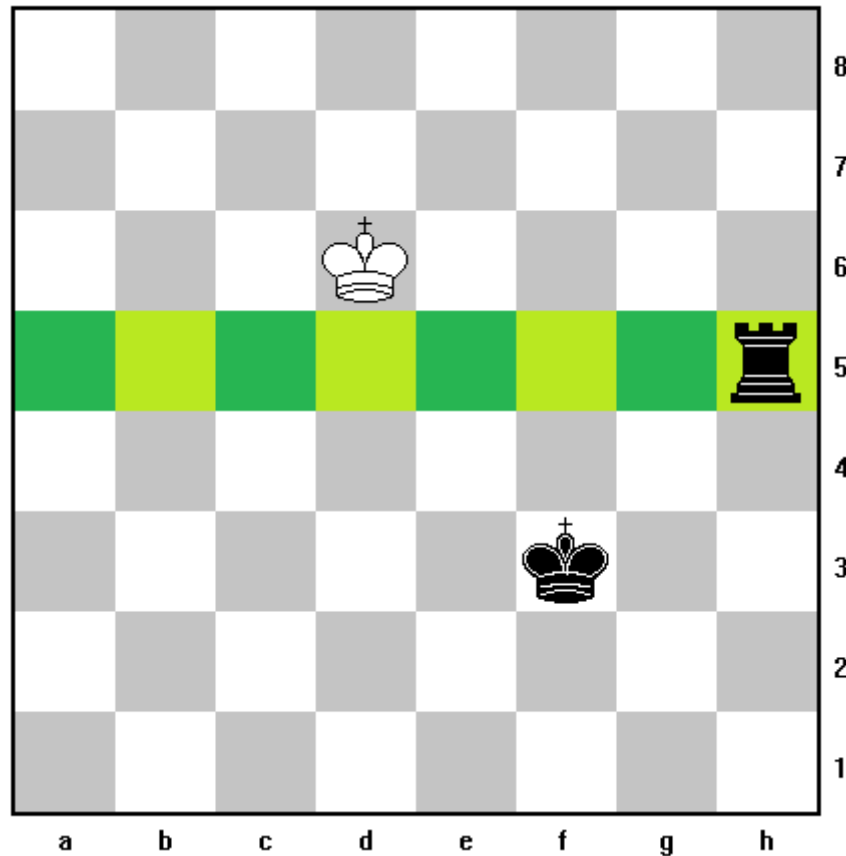


Lo scopo del Nero è quello di andare a stringere il Re ad un lato della scacchiera. Quale mossa migliore di

### **1. ... Th5**

In questo modo il Nero si assicura che il Re avversario non vada oltre alla quinta traversa, costringendolo a girovagare tra le traverse: 3, 7 e 8.

Lo scopo del Nero ora, è quello di limitare sempre più le traverse al Re Bianco...



Il Bianco deve fare una mossa. Una mossa buona sarebbe muoversi lateralmente, perchè se per esempio si muove in una casa indietro (c7-d7-e7) il Nero ne approfitta per prendere ancora terreno grazie a 2. ... Th5.

Quindi per esempio il Bianco può giocare:

**2. Re6**

Avvicinandosi alla Torre avversaria per andare a catturarla.

Ora bisogna costringere il Re avversario a trovarsi in **opposizione** (di fronte) al proprio Re. Quindi il giocatore che ha il vantaggio della torre, **non deve portare il Re di fronte al Re avversario** (in termini scacchistici "opposizione"), ma deve costringere il Re avversario a portarsi di fronte al suo Re.

Vediamo praticamente cosa vuol dire tutto ciò: Il nero non gioca Re4, in quanto in quel caso è lui a portarsi di fronte al Re avversario, quindi decide di giocare.

Quindi se il Nero gioca 2. ... Rf4, va a posizionarsi di fronte al Re avversario, e non va bene, ma per esempio con

## **2. ... Rf4**

Ora Il Re Bianco inizia a scappare per non trovarsi in *opposizione* col nostro Re. Prima o poi la scacchiera finirà lateralmente e il Re avversario sarà costretto ad indetreggiare, così noi conquisteremo un'altra traversa



con la nostra torre.

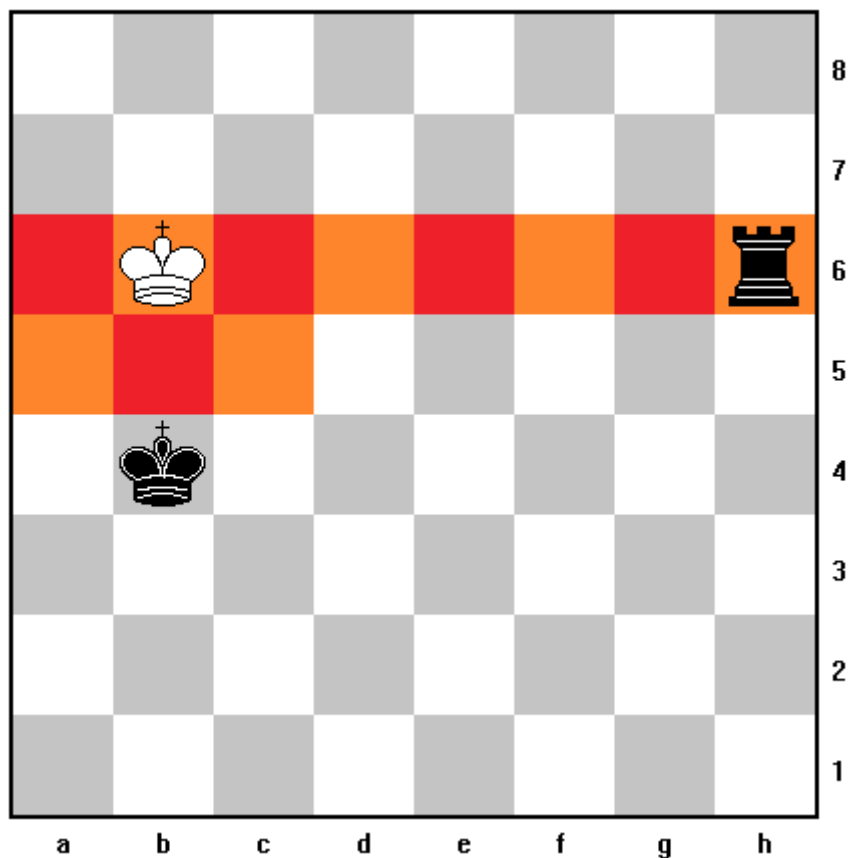
**3. Rd6 Re4 4. Rc6 Rd4 5. Rb6 Rc4 6. Ra6 Rb4**

Una volta che il Re bianco ha percorso tutta la scacchiera, non può far altro che portarsi davanti al Re avversario o indietreggiare!

**7. Rb6**

A questo punto il Nero fa indietreggiare il Re avversario tramite

**7. ... Th6+**



così segue:

## **8. Rc7**

Il nero attua lo stesso procedimento visto in precedenza:

**8... Rb5 9. Rd7 Rc5 10. Re7 Rd5 11. Rf7 Re5 12. Rg7**

Adesso la torre è minacciata dal Re avversario, meglio spostarla il più lontano possibile, restando sempre sulla sesta traversa.

**12... Ta6 13. Rf7**

Adesso il nero non deve commettere l'errore di portarsi col Re di fronte al Re avversario. La cosa più semplice da fare è perdere un tempo con la torre, costringendo il Re avversario a portarsi di fronte al proprio Re.

**13... Tb6 14. Rg7 Rf5 15. Rh7 Rg5 16. Rg7**

**16...Tb7+**

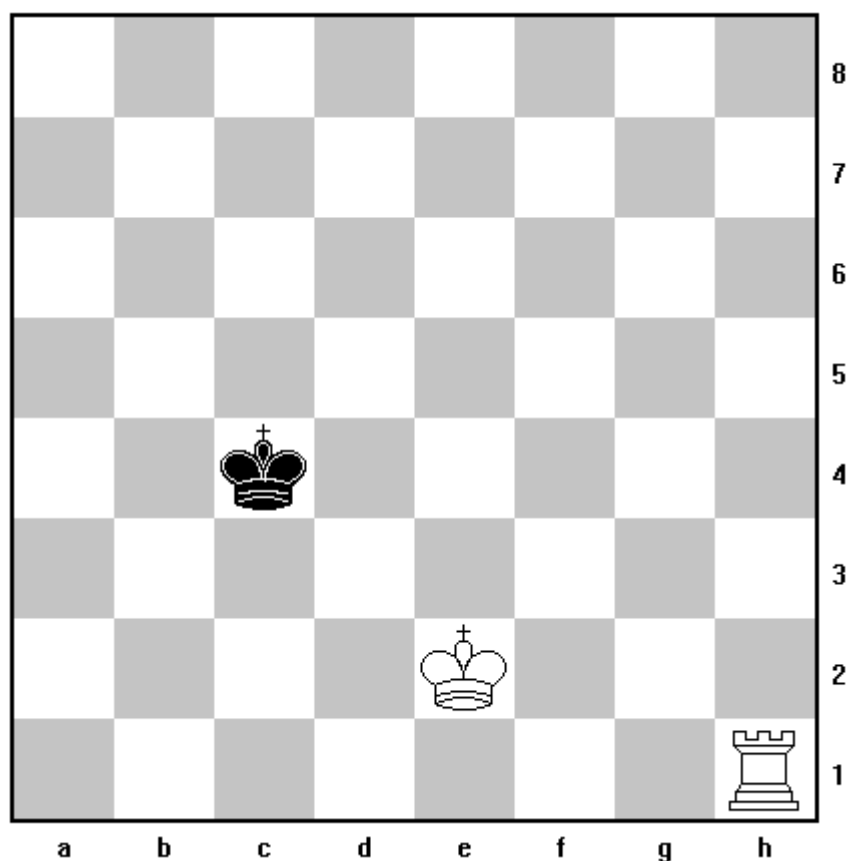
Bene, adesso il Re bianco è costretto a portarsi sul bordo della scacchiera. Applicando lo stesso procedimento visto finora, possiamo dare scacco matto al Re avversario.

**17. Rf8 Rg6 18. Re8 Rf6 19. Rd8 Re6 20. Rc8 Th7**  
**21. Rb8 Rd6 22. Ra8 Rc6**  
**23. Rb8 Tg7 24. Ra8 Rb6 25. Rb8 Tg8#**

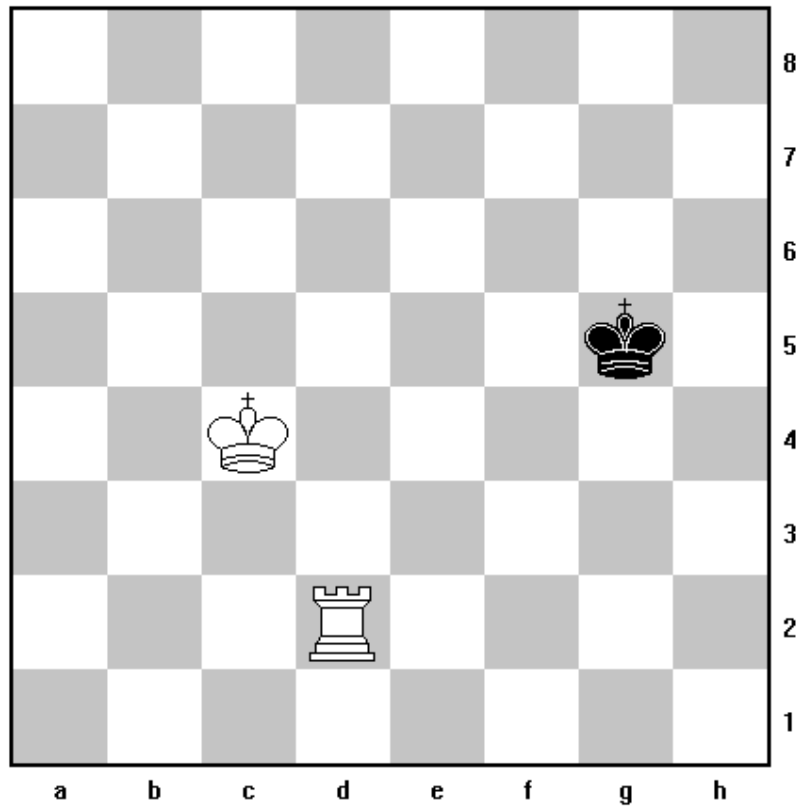
## ESERCIZI

Ora qui di seguito ci sono alcuni esercizi riguardante questo tipo di finale, cerca di dare il matto in meno mosse possibili.

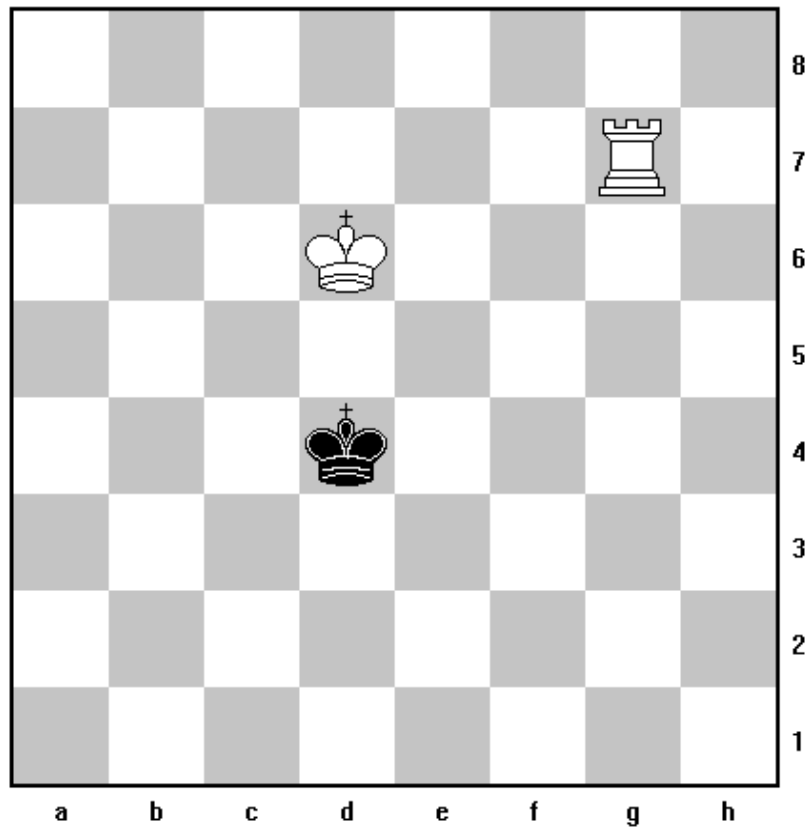
### Esercizio 1 (muove il Bianco)



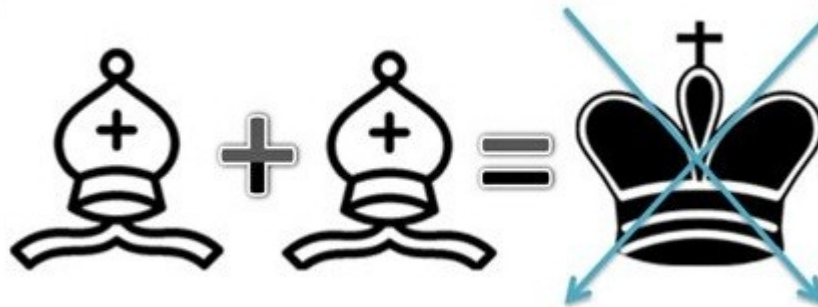
### Esercizio 2 (muove il Bianco)



**Esercizio 3** (muove il Bianco)



## Scacco Matto con i pezzi Leggeri



Esistono poi ovviamente anche i matti dati con i **pezzi leggeri**. Ricordo che questi sono il Cavallo e l'Alfiere. Quindi possiamo avere diversi finali a seconda di quali pezzi leggeri ci troviamo ad avere.

Andiamo a vedere in quali casi non è possibile dare scacco matto:

- Re e Alfiere con Re
- Re e Cavallo contro Re
- Re e Cavalli contro Re

Ebben sì, anche con due cavalli non è possibile dare scacco matto, ed il finale è per il 99% pari. L'unico modo per mattare è quello di costringere il Re all'angolo, ma è raro che il nostro avversario ce lo lascia fare, poichè il Re ha sempre delle vie disponibili al

centro. I finali di Re e Alfieri contro Re e Alfiere e Cavallo contro Re, li abbiamo già esaminati sul Blog. Ti rimando perciò ai seguenti link per poter visionare le **videolezioni** gratuite:

*Finale di Re e 2 Alfieri contro Re*

<http://www.mattoscacco.com/2011/02/19/il-matto-con-gli-alfieri/>

*Finale di Re e Alfiere e Cavallo contro Re*

<http://www.mattoscacco.com/2011/03/09/scacco-matto-con-cavallo-e-alfiere/>

## Finali di Pedone



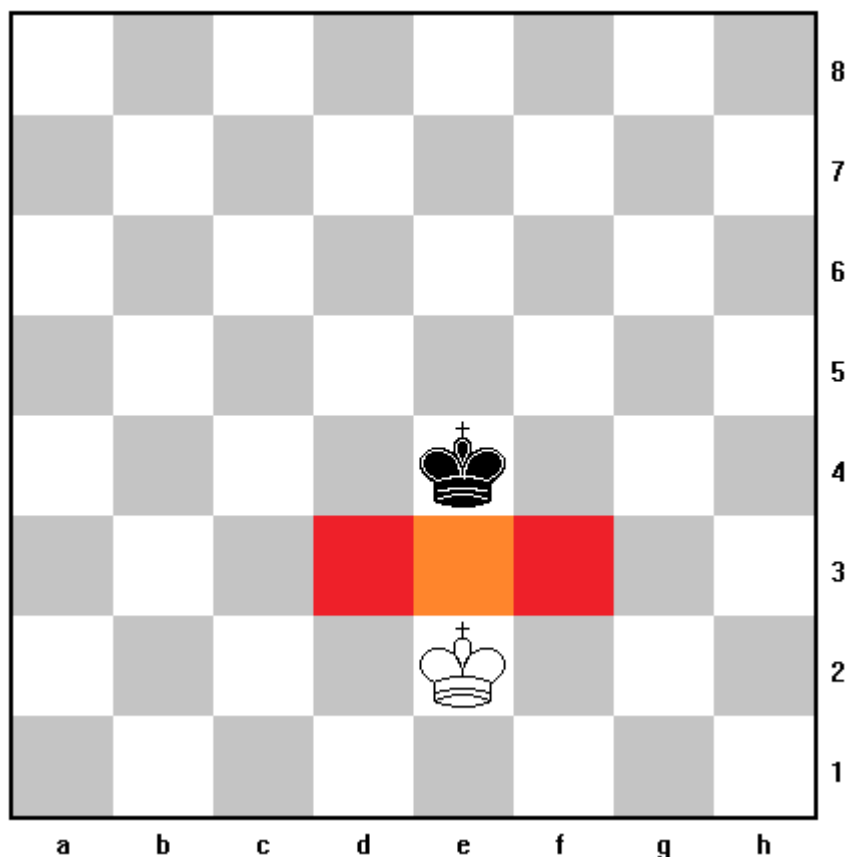
I finali di Pedone e Re contro Re sono in assoluto i finali più classici che si vengono a creare. Ti capiterà spesso perciò, giocando una partita di scacchi, di ritrovarti a giocare un finale di questo tipo.

Nonostante è il tipo di finale più ricorrente è al contempo il tipo di finale più semplice da imparare e qualsiasi scacchista dovrà conoscerlo per poter evolvere. Ci sono alcune regole di base da conoscere prima di poter andare ad esaminare qualche esempio.

Queste sono la **regola dell'opposizione** e la regola delle **case chiave** (o *case critiche*). Sono regole semplici e facili di capire. Partiamo quindi con l'analizzare la prima regola:



## Tecnica dell'opposizione

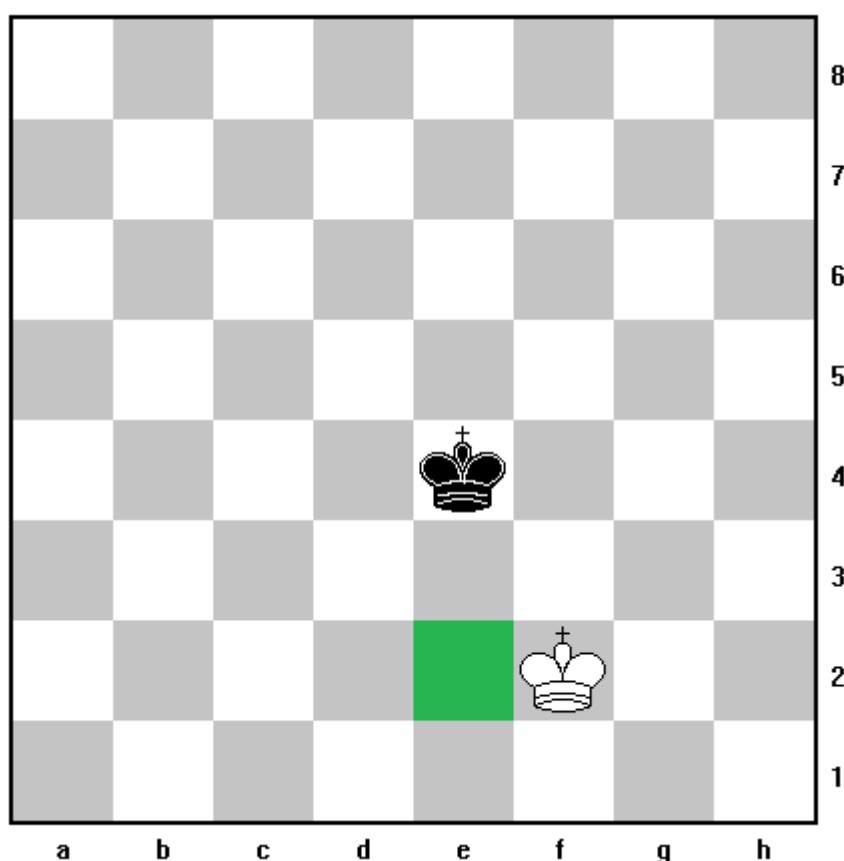


L'opposizione è fra due Re, e si ottiene quando questi si trovano l'uno di fronte all'altro, separati solo da una casa (proprio come in figura sopra).

L'opposizione però può essere sia orizzontale, quando i due Re si fronteggiano in maniera orizzontale, oppure verticale, quando i due Re si fronteggiano in maniera verticale (come in figura sopra).

Nella figura sopra abbiamo ottenuto un'opposizione

orizzontale. Ma perchè ottenere quest'opposizione, che vantaggio ne traiamo? Il giocatore che ottiene l'opposizione ha un **vantaggio** in termini di **controllo** di case e questo è molto importante, soprattutto nei finali dove c'è il *zugzwang*. Facciamo un esempio:



La mossa spetta al Bianco. Il modo per raggiungere l'opposizione è quello di giocare

### **1. Re2**

in questo modo i due Re si ritrovano a fronteggiarsi.

Ora la mossa spetta al Nero che, dovendo pur muovere il Re, si ritroverà a dover **cedere obbligatoriamente il terreno** al Re avversario.

Ecco perchè entrare in opposizione è così importante, perchè il primo giocatore che ci entra, costringe l'altro a dover cedere terreno, cosa che in un finale partita è di estrema importanza. Questa tecnica, è particolarmente utile nei finali di pedone, dove ci sono tutti i pedoni bloccati e i Re cercano di penetrare nello spazio nemico per cercare di fare "indigestione di pedoni".

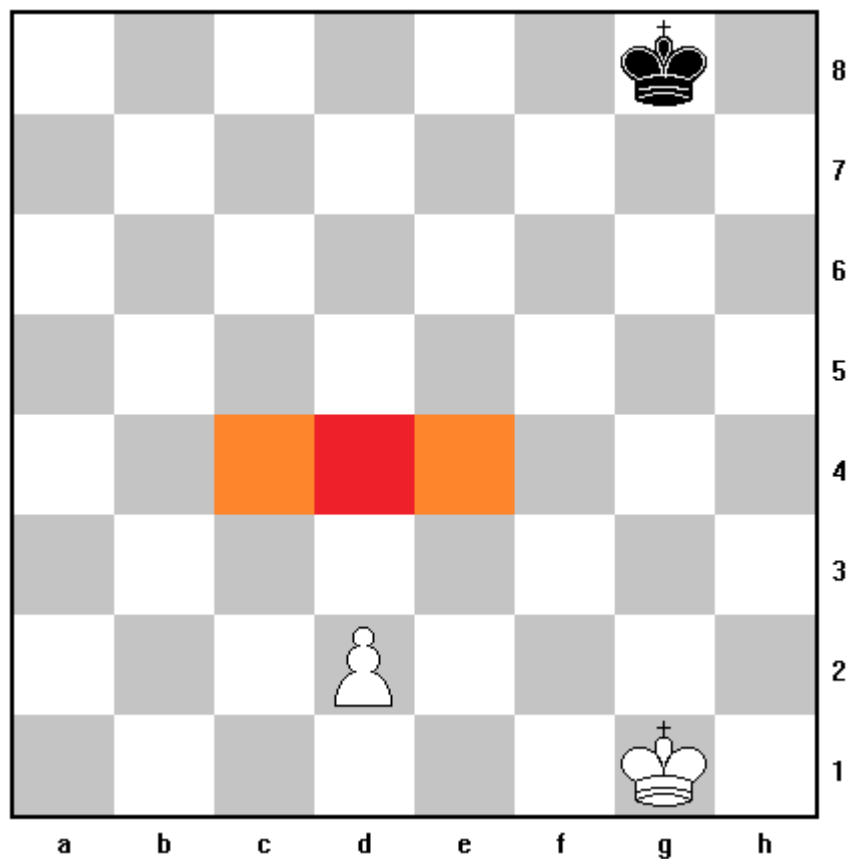
Andiamo dunque ad analizzare la seconda regola.

### **Regola delle case chiave**

Anche questa regola è molto importante, e anche questa permette di poter vincere un finale di Pedone. Ovviamente lo scopo di ogni finale di Pedone è quello di riuscire a portare il pedone a promozione. Grazie a questa regola, riusciamo ad assicurarci la promozione del pedone grazie alla protezione del nostro Re. Queste **case chiavi** variano a seconda di dov'è posizionato il pedone sulla scacchiera. Andremo quindi ad analizzare

caso per caso. Partiamo col pedone messo nella situazione di partenza.

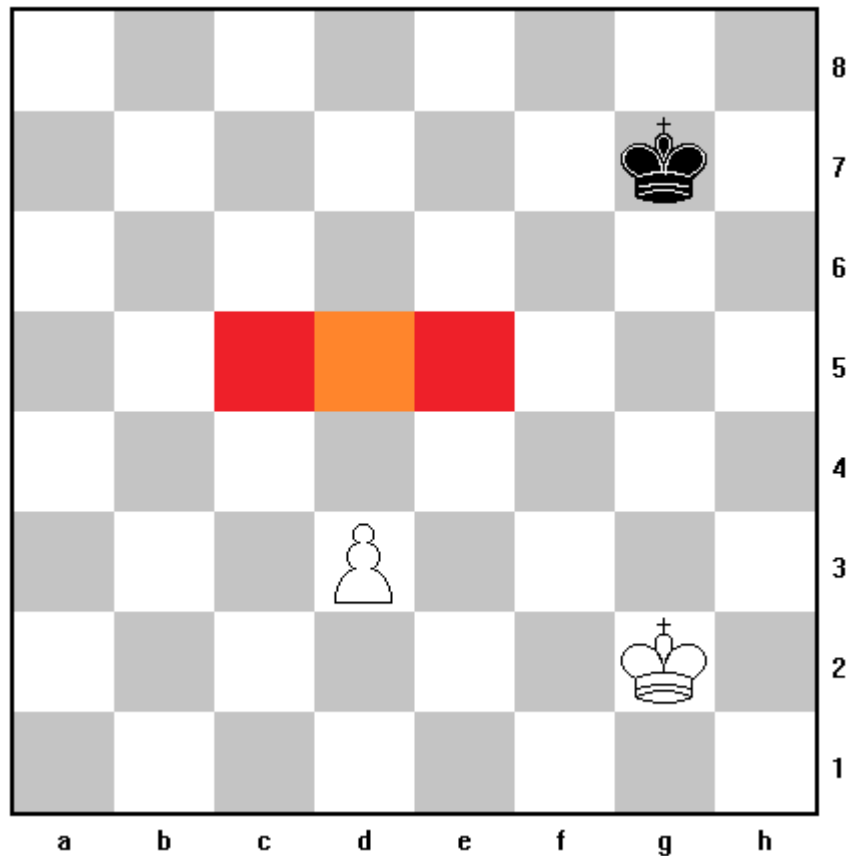
### Pedone in **seconda** traversa



Le case chiave del pedone situato in seconda traversa sono quelle 3 case situate dinnanzi ad esso in quarta traversa.

Se il Re bianco riesce a mettersi in una di queste case, riuscirà così ad assicurarsi la partita.

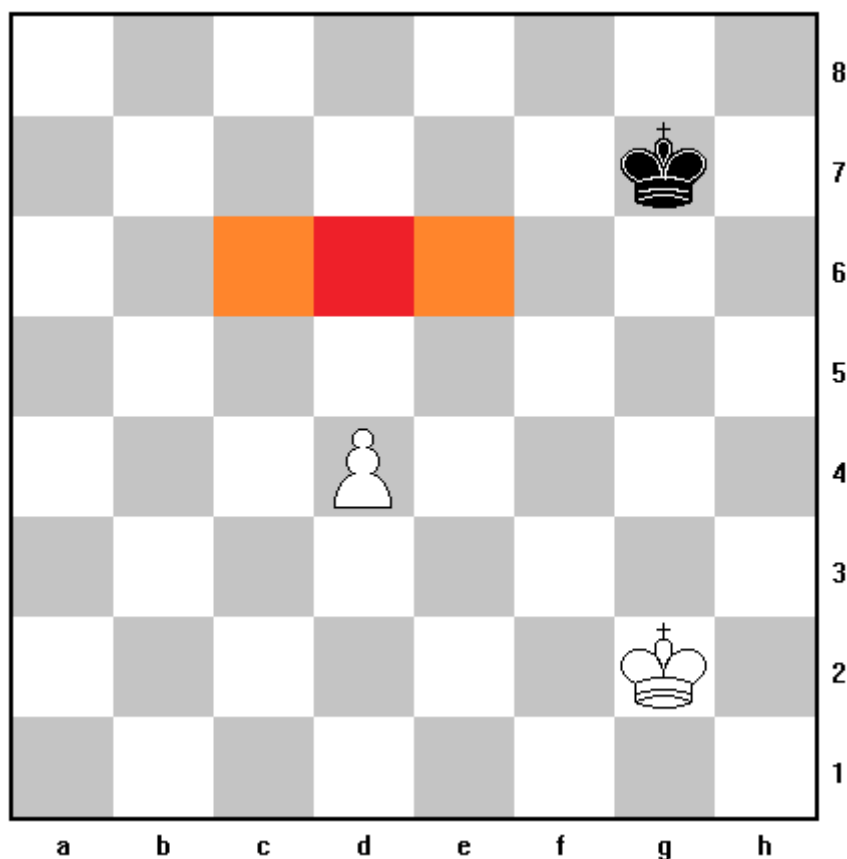
## Pedone in terza traversa



Le case chiave del pedone situato in terza traversa sono quelle 3 case situate dinnanzi ad esso in quinta traversa.

Se il Re bianco riesce a mettersi in una di queste case, riuscirà così ad assicurarsi la partita.

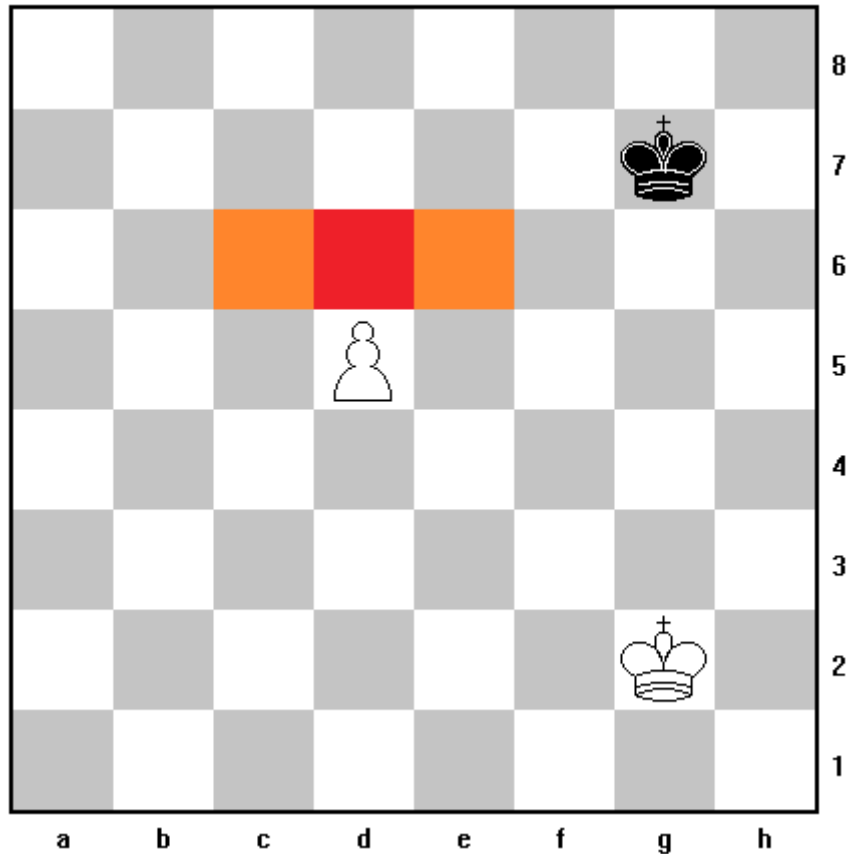
## Pedone in quarta traversa



Le case chiave del pedone situato in quarta traversa sono quelle 3 case situate dinnanzi ad esso in sesta traversa.

Se il Re bianco riesce a mettersi in una di queste case, riuscirà così ad assicurarsi la partita.

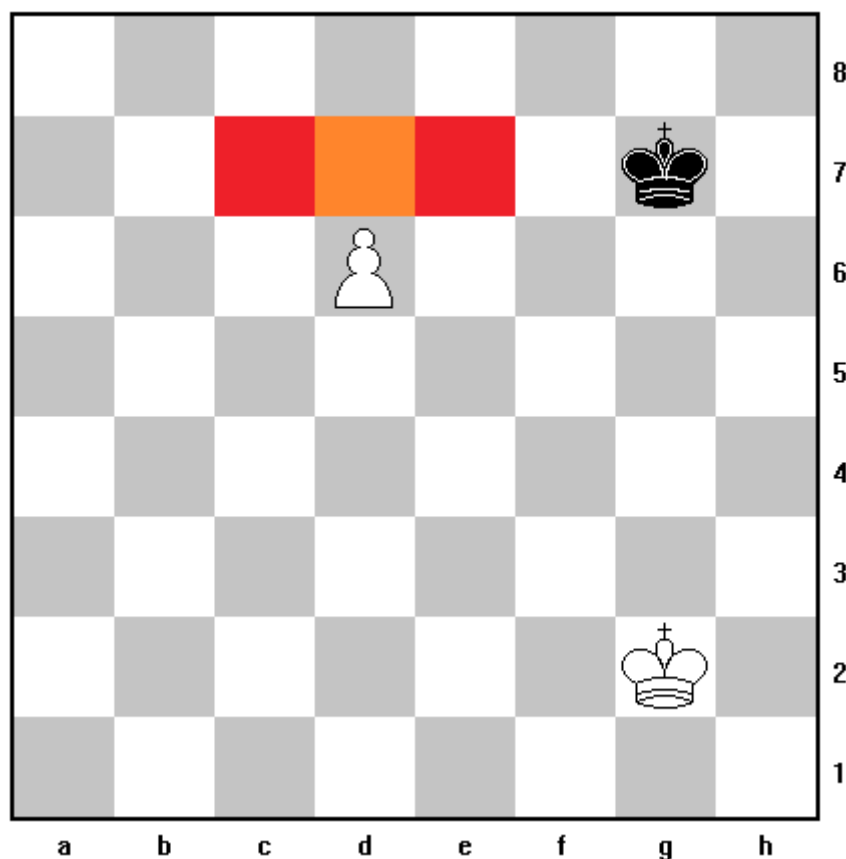
## Pedone in quinta traversa



Le case chiave del pedone situato in quinta traversa sono quelle 3 case situate dinnanzi ad esso in sesta traversa.

Se il Re bianco riesce a mettersi in una di queste case, riuscirà così ad assicurarsi la partita.

## Pedone in **sesta** traversa

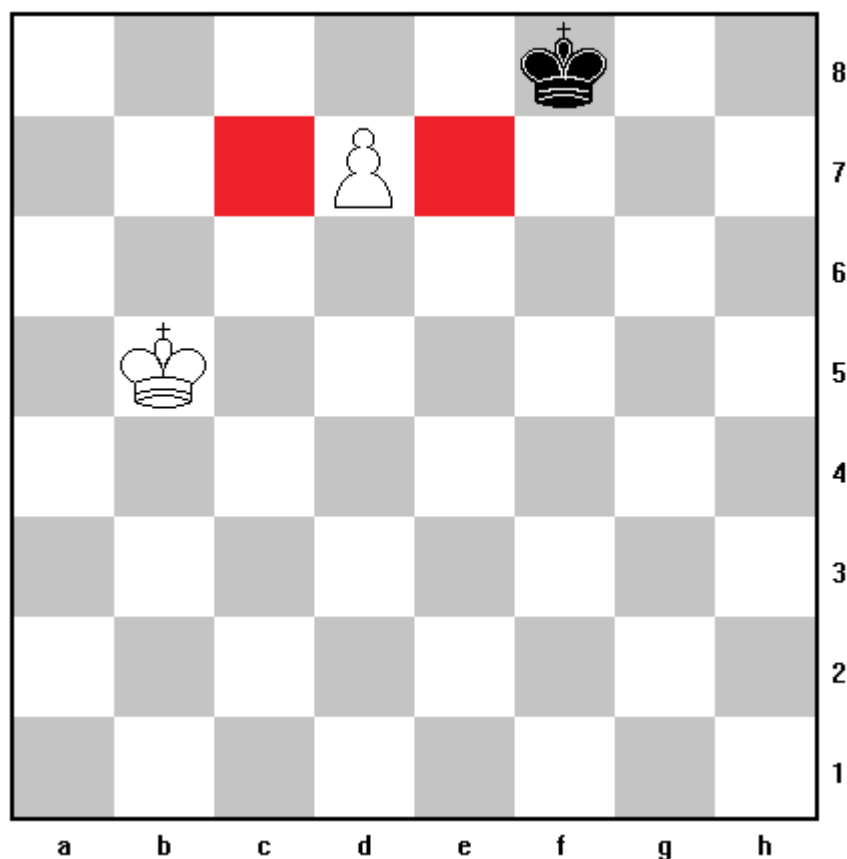


Le case chiave del pedone situato in sesta traversa sono quelle 3 case situate dinnanzi ad esso in settima traversa.

Se il Re bianco riesce a mettersi in una di queste case, riuscirà così ad assicurarsi la partita.



## Pedone in **settima** traversa



Le case chiave del pedone situato in settima traversa sono quelle 3 case situate affianco ad esso in settima traversa.

Se il Re bianco riesce a mettersi in una di queste case, riuscirà così ad assicurarsi la partita.